

## Erweiterung Frankreich/Italien

### Frankreich

#### Spielvorbereitung

Nehmt das Ökokraftwerk »13« komplett aus dem Spiel.

Legt das Atomkraftwerk »11« in den Kraftwerksmarkt, bevor ihr die übrigen Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseite mischt und weitere sieben davon in den Kraftwerksmarkt legt.

Bei 2 und 4 Spielern entfernt ihr anschließend kein weiteres Kraftwerk mit Steckdosen-Rückseite, bei 3 Spielern nur eines.

### Italien

#### Bürokratie

**Italienischer Atomausstieg:** Nachdem das Atom-Kraftwerk »39« in Phase 2 (Kraftwerke versteigern) von einem Spieler gekauft wurde, füllt ihr bis zum Spielende kein Uran mehr auf.

Wird das Atom-Kraftwerk »39« nicht gekauft oder wurde es in der Spielvorbereitung aus dem Spiel genommen, löst ihr den Atomausstieg nicht aus.

## Erweiterung Benelux/Zentraleuropa

### Benelux

#### Bürokratie

In Stufe 1 oder 2 des Spiels nehmt ihr nur dann zusätzlich das kleinste Kraftwerk aus dem Spiel, wenn ihr am Ende von Phase 2 das Kraftwerk mit dem Rabattmarker nicht aus dem Spiel genommen habt.

### Zentraleuropa

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Die neuen Kraftwerke«

#### Spielvorbereitung

Es werden die kleinsten Kraftwerke »01« bis »16« gemischt und davon acht in den Kraftwerksmarkt gelegt.

**Frankreich:** Nehmt das Kraftwerk »14« aus dem Spiel, bevor ihr die kleinsten Kraftwerke mischt. Bei 2 und 4 Spielern entfernt ihr anschließend kein weiteres kleines Kraftwerk, bei 3 Spielern nur eines.

## Erweiterung »China/Korea«

### China

#### Spielvorbereitung

Ihr spielt ohne den Rabattmarker.

### Korea

**2 Spieler - Gegen den großen Konzern:** Der Konzern wählt den Rohstoffmarkt, auf dem er die günstigeren Rohstoffe bekommt, um möglichst viele seiner Kraftwerke zu betreiben. Bei gleichen Kosten wählt der Konzern den Markt in Südkorea.

## Erweiterung »Brasilien/Spanien & Portugal«

### Brasilien

#### Spielvorbereitung

Legt die beiden Müllkraftwerke »6« und »14« in den Kraftwerksmarkt, bevor ihr die übrigen Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseiten mischt und sechs weitere Kraftwerke in den Markt legt.

Es sind immer alle Müllkraftwerke im Spiel. Zur Vorbereitung des Kraftwerksstapels legt ihr die übrigen Müllkraftwerke erst zur Seite, bevor ihr abhängig von der Spielerzahl Kraftwerke aus dem Spiel nehmt. Mischt dann die beiseite gelegten Müllkraftwerke zusammen mit den übrigen Kraftwerken.

### Spanien & Portugal

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Russland/Japan«

### Russland

#### Spielvorbereitung

Nehmt die beiden Kraftwerke »06« und »14« aus dem Spiel, bevor ihr die übrigen Kraftwerke mit Steckdosen-Rückseiten mischt und zuoberst auf den Kraftwerksstapel legt.

Von den übrigen Kraftwerken entfernt ihr bei 2 Spielern 6 Kraftwerke, bei 3 Spielern 8 Kraftwerke und bei 4 Spielern 4 Kraftwerke.

Legt ihr den Kraftwerksmarkt mit den obersten 6 Kraftwerken aus.

## Japan

### Spielvorbereitung

Ihr könnt die Variante »Vorgegebene Startstädte« nicht verwenden.

## Erweiterung »Die Roboter«

### Spielvorbereitung

Ihr könnt die Variante »Vorgegebene Startstädte« nicht verwenden.

## Erweiterung »Nordeuropa/United Kingdom & Irland«

### Nordeuropa

### Spielvorbereitung

Kommen die neuen Kraftwerke »07« und »10« ins Spiel, mischt ihr diese zusammen mit den Kraftwerken mit Steckdosen-Rückseite.

### United Kingdom & Irland

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Australien/Indischer Subkontinent«

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Die Aktiengesellschaften«

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Die Fabel-Erweiterung«

### USA/Nordamerika

### Spielvorbereitung

Karte Nr. 4 wird sofort zu Beginn der ersten Partie aufgedeckt.

### Deutschland/Europa

Keine Änderungen.

## Erweiterung »Québec/Baden-Württemberg«

### Québec

Keine Änderungen.

### Baden-Württemberg

### Spielvorbereitung

Ihr spielt ohne den Rabattmarker.



**2F-Spiele**

Fedelhören 64  
D-28203 Bremen  
[www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de)